**Comentario**

En el trascurso del este medio semestre está enfocado a aprender a utilizar diversos programas, los cuales permiten crear material didáctico de una forma más divertida con la que la interacción del alumno con el tema se vuelva más divertida y de la misma forma se enfoque a tratar de ajustarnos al grado académico en que el profesor se desempeñe, provocando el interés en el alumno.

Ente los programas utilizados esta Scratch , el cual requiere de una cierta imaginación al plasmar lo que se le quiere dará al alumno de manera concreta creando animaciones, cuentos o explicaciones sencillas en las que nos podemos enfocar al grado preescolar el cual requiere el aprendizaje con mas apreciación visual y de una forma tan compleja no dejando atrás la relevancia de los temas, con lo que podemos conseguir el mejor entendimiento por parte de los alumnos de los temas expuestos teniendo como resultado el interés de los niños. Teniendo planteado como fin del programa un momento de diversión y un alejamiento de la rutina de explicar verbalmente los temas tratados en clase.

Contando con diversas herramientas en su menú que permiten la creación de temáticas interesantes, la más importante la animaciones y de mas herramientas que si a nuestra edad se nos agrado ponerlas en práctica, e escuchar las clases de nuestros compañeros por que fue una manera de reflexionar que lo gracioso no esta ajeno de un aprendizaje.

Cmaps tool programa que permite la creación mapas conceptuales de una forma compleja gracias a las diversas herramientas con las que cuenta, poniendo presente la presentación de este estéticamente obteniendo un gran atractivo visual. Tenido como ventajas el de poder crear diapositivas para su prevé explicación cuenta de forma notoria proponiéndola como una herramienta de apoyo para una exposición de temáticas tanto de elevado conocimiento como de una complejidad, agregando imágenes, videos y demás cuestiones que faciliten la compresión de la temática tratada.

Ardora un programa que próximamente se tratara viene a tomar hincapié en la creación de materiales los cuales permiten la aplicación de los conocimientos tratados previamente, los cuales sirven como apoyo para poder evaluar el resultado del alumnado ante las temáticas tratadas anteriormente.

Las clases estuvieron guiadas al descubrimiento, al cual se le dio la importancia máxima para poder cumplir con la competencia de que el alumno debe ser creador de su propio conocimiento y que profesor solo guía en las cuestiones de una duda. Es como sucedió en computación que nosotros los alumnos exploramos los programas obteniendo grandes resultado, creando cosas tan innovadoras con las que todos compartíamos el conocimiento llegando al más funcional y verdadero teniendo a cada clase un mejor logro en el manejo de los programas.

La práctica es fundamental en estas clases pues sin ella no se adquirirán de mejor forma los conocimientos, pues en cada problemática encontrada al levar cabo la creación de estas se les podían consultar al maestro o de forma rápida por un compañero que maneja el mismo nivel lenguaje que uno el poder entender más claro y concreto las dudas.

Entonces para mí las actividades tiene el único fin de nosotros seamos los únicos fabricadores de nuestros conocimiento, formando a personas aptas en cuestiones académicas.

**Severiana Cienega González**